

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA.
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BASICA.
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS.

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1. Unidad Académica: **Facultad de Arquitectura y Diseño.**

2. Programas de estudio: **Lic. en Arquitectura.**

3. Vigencia del plan: **2006-2**

Lic. en Diseño Gráfico.

Lic. en Diseño Industrial.

4. Unidad de aprendizaje:

Dibujo II

5. Clave: **8255**

6. HC: - HL: - HT: **6** HPC: - HCL: - HE: **3** CR: **6**

7. Ciclo Escolar: **2006-2**

8. Etapa de formación a la que pertenece: **Básica (Tronco Común)**

10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: **Ninguno**

Formuló: **L D I Horacio Ramírez Sosa**

Vo. Bo

M. en Arq. María Corral Martínez

Fecha: **Noviembre 2007**

Cargo:

Subdirectora

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Realización de ejercicios a través de los cuales se desarrolla una fluidez en la representación de un sujeto y a la vez se trasciende la dificultad técnica del dibujo, para convertirle en la herramienta de comunicación versátil y de uso amplio que facilite el diseño orientado al usuario; en esta asignatura de la etapa básica del tronco común de las carreras de Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial que corresponde al área de comunicación visual, la cual tiene como requisito haber aprobado Dibujo I, por lo que es el segundo curso que aporta los elementos fundamentales para la representación gráfica de la figura humana y los objetos.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Ilustrar las características físicas del usuario y sus relaciones con el objeto de diseño, por medio del dibujo de figura humana para reconocer y evaluar dichas relaciones desde los puntos de vista útiles al proceso de diseño, con actitud activa y eficaz.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Elaborar dibujos expresivos y claros en medios de punta seca, donde se representará la figura humana individual y grupal y su relación espacial con elementos de escala arquitectónica, personal y con otras figuras humanas, con realismo en las proporciones y texturas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

ENCUADRE.

Duración. 1 hr.

Presentación del programa de la asignatura y el calendario de actividades, explicando contenidos temáticos generales de cada unidad, condiciones de entrega y evaluación de trabajos así como la forma de acreditación.

UNIDAD I.

Duración 20 hrs.

BOSQUEJO TRIDIMENSIONAL Y CÁNONES DE LA FIGURA HUMANA.

Competencia.

Identificar los parámetros de las dimensiones y proporciones del cuerpo humano, por medio de la representación gráfica de un modelo, para distinguir las características antropométricas variables entre cada sujeto manteniendo una actitud acuciosa y un sentido humanista

Contenido

1.1 Bosquejo tridimensional

1.1.1 *Trazo a mano alzada del natural*

1.1.2 *Técnica de perspectiva a mano alzada*

1.1.2.1 *Proporcionar*

1.1.2.2 *Encajar*

1.1.2.3 *Trazo y calidad de línea*

1.1.3 *Arquitectónico*

1.1.4 *Naturaleza muerta*

1.2 Figura humana, proporciones y cánones

1.2.1 *Cánones de la figura humana*

1.2.2 *Canon masculino, canon de la mujer*

1.2.3 *Canon de la cabeza del hombre y de la mujer*

1.2.4 Cánones de mano y pie

1.2.5 Cánones de niño, adolescente y bebé

1.3 Técnicas: Sanguina, plumilla, lapiz y carboncillo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

UNIDAD II.

Duración 22 hrs.

BOCETO DE LA FIGURA HUMANA.

Competencia

Dibujar el cuerpo humano y su conceptualización sistémica por medio de prácticas con modelo vivo desnudo, para desarrollar la observación detenida e identificar y asumir las problemáticas relativas a la anatomía del usuario con madurez, formalidad y sentido estético.

Contenido

2.1 Figura humana y sus partes.

- 2.1.1 Cuerpo
- 2.1.2 Manos y pies
- 2.2.3 Cabeza
- 2.2.4 Torso

2.2 Dibujo con modelo al desnudo.

- 2.2.1 Figura humana en reposo
- 2.2.2 Figura humana en movimiento.

UNIDAD III

Duración: 29 hrs.

FIGURA HUMANA Y OBJETOS

Competencia

Ejercitar la observación y la representación gráfica, por medio del dibujo del natural, para representar las características físicas del objeto y su relación con la anatomía humana, y asimismo comunicarlas con precisión y fluidez de manera prioritaria y automática en su proceso de diseño.

Contenido

- 3.1 Atributos del objeto.**
- 3.2 Composiciones de objetos con figura humana.**

UNIDAD IV

TÉCNICAS DE BOCETAJE RÁPIDO.

Duración: 24 hrs.

Competencia.

Comunicar gráficamente con fluidez y economía la interrelación entre el objeto y el usuario, por medio del dibujo, para colaborar en el desarrollo de conceptos, facilitando la percepción de los participantes, dando igualdad a la expresión de ideas de los mismos

Contenido.

4.1 Del dibujo terminado a la síntesis lineal

4.2 Del dibujo terminado a la síntesis tonal

4.3 Ejercicios de simplificación

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- Exposición temática del profesor
- Elaboración de los ejercicios que permitan practicar las técnicas
- Elaboración y presentación de representaciones gráficas en forma individual
- Sesiones de dibujo de modelos en salón de clase

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Distinguir los volúmenes básicos de un objeto por medio de técnicas de proporcionamiento como referencia y método de dibujo para la representación del natural, rápida y expresivamente	Representación esquemática espacial de los volúmenes básicos del modelo, en bocetaje rápido.	Pedestal, modelos diversos, bancas caballete de dibujo con block o tabla de dibujo, papel económico y carboncillo.	6 hrs.
2	Distinguir los espacios negativos generales de un objeto por medio del desarrollo de la observación como referencia y método de dibujo, para desarrollar la técnica de manera sistemática, efectiva y con actitud acuciosa.	Representación esquemática espacial de los espacios negativos principales del modelo en bocetaje rápido.	Pedestal, modelos diversos, bancas, caballete de dibujo con block o tabla de dibujo papel negro, conté blanco y carboncillo.	6 hrs.
3	Identificar las características de gravedad y peso de un objeto por medio del desarrollo de la observación como referencia y método de dibujo, para ejecutar la técnica de manera sistemática, efectiva y con actitud acuciosa.	Representación esquemática espacial de los volúmenes principales enfatizando la sensación de gravedad y peso del modelo, en bocetaje rápido.	tabla de dibujo, papel económico y carboncillo.	6 hrs.
4	Diferenciar las características de gravedad y peso de un objeto por medio del desarrollo de la observación como referencia y método de dibujo, para ejecutar la técnica de manera sistemática, efectiva y con actitud acuciosa	Representación esquemática espacial de los volúmenes del modelo identificando y representando sus características físicas , en bocetaje rápido.	tabla de dibujo, papel económico y carboncillo.	6 hrs.
5 a 7	Realizar trazos utilizando la técnica de mano alzada para obtener la, para perfeccionar la técnica de representación del objeto de manera persistente y creativa.	Representación a mano alzada enfatizando la coordinación entre vista y mano , con calidades de línea del modelo, en bocetaje rápido proporcionando	Pedestal, modelos, bancas caballete de dibujo con block o tabla de dibujo, papel	14 hrs.

		elementos de acuerdo a cánones.	económico y carboncillo	
VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS.				
No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
8.	Identificar mediante el análisis las características de un objeto, como referencia y método de dibujo, para desarrollar la técnica de manera sistemática y creativa.	Representación a mano alzada del modelo, enfatizando la coordinación entre vista y mano , con calidades de línea, en bocetaje rápido proporcionando elementos de acuerdo a cánones.	Pedestal, modelos, bancas, caballete de dibujo con block o tabla de dibujo, papel económico y carboncillo.	6 hrs.
9 y 10	Representar la figura humana a nivel de volúmenes utilizando bocetaje rápido de modelos posicionables para obtener la retención, velocidad y fluidez necesarios en todas las áreas de la comunicación gráfica en el proceso de diseño de manera sistemática y efectiva	Representación esquemática espacial del modelo con calidades de línea, en modalidad de bocetaje rápido y con cambios de postura cada cierto tiempo.	Pedestal, modelos, maniquí, bancas, caballete de dibujo con block o tabla de dibujo, papel económico y carboncillo.	12 hrs.
11 a 14	Representar la figura humana a nivel de volúmenes por medio de la copia de modelos vivos para obtener la retención, velocidad y fluidez necesarios en la comunicación gráfica de manera expresiva	Representación del modelo con calidades de línea y volúmenes, en bocetaje rápido con cambios de posturas cada cierto tiempo (5, 3 y 0.5 minutos) y cambios de perspectiva del dibujante cada cierto tiempo.	Pedestal, modelos, maniquí, bancas, caballete de dibujo con block o tabla de dibujo en papel negro y conté blanco.	24 hrs.
15.	Representar la figura humana a nivel de calidad de línea, sombra y volumen por medio de la copia de modelos vivos para obtener la expresividad necesaria en todas las áreas de la comunicación gráfica en el proceso de diseño de forma rápida y persistente	Representación espacial de los modelos con calidades de línea, sombra y volumen , en papel económico con carboncillo en bocetaje rápido, con cambios de posturas cada cierto tiempo y cambios de perspectiva del dibujante cada cierto tiempo.	Pedestal, modelos, maniquí, bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo	8 hrs.

16.	Representar a nivel de calidad de línea, sombra y volumen por medio de la copia de modelos vivos para obtener la la expresividad necesaria en todas las áreas de la comunicación gráfica en el proceso de diseño rápida y claramente.	Representación de transparencias, texturas y características de la superficie del objeto	Pedestal, modelos, bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo sanguina,conté	8 hrs.
-----	---	---	--	--------

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación.

- Asistencia mínima de 80 %
- Calificación mínima aprobatoria 60
- Hacer entrega de la carpeta final
- Promedio aprobatorio de tareas y trabajos

Criterios de calificación.

- Ejercicios en clase 35%
- Tareas por clase 25%
- Participación 5%
- Entrega carpeta final 35%

Criterios de evaluación

- Observancia de los criterios de cada ejercicio
- Conducta en el salón
- Diseño de la presentación

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

ANCHA JUAN, 2004, **Teoría del dibujo, su sociología y su estética**, Diálogo Abierto.EDC Coyoacán

EDWARDS BETTY,1997, **Aprender a dibujar**, ed. Herman Blume.

GORDON, LOUISE, 1998 **Dibujo Anatómico de la figura humana**, ed. Daimonn.

HAYES COLIN, 1969, **Grammar and drawing for artist and designers**, Studio Vista.

MAGNUS GUNTHER HUGO,1986 , **Manual de dibujantes e ilustradores**, ed. Gustavo Gili.

MARÍN DE L'HOTELLIERE JOSÉ LUIS, 2005 **Croquis a lápiz de la figura humana**, ed. Trillas

VALVERDE JOSE ANTONIO, **Dibujo II La figura humana taller de las artes**, ed. Quórum.

Complementaria

HERTZ RICHARD, 1993 **New theories in contemporary art**, ed. Prentice Hall.

SEFCHOVICH GALIA, 2007 **Creatividad para adultos**, ed. Trillas.

TOSTO PABLO, 1986 **La composición áurea en las artes plásticas**, ed. Machette.

VON OECH ROGER, 1996 **El despertar de la creatividad**, Ed. Díaz de Santos.